1984

MARZO 16

MADRID COMICS

¿TODAVÍA NO SABES DÓNDE ESTAMOS...?

MADRID COMICS

C/SILVA Nº17 (ENTRE GRAN VÍA 50 Y 52) TELEFONO: 5591602
FAX: 2479459 • 28004 MADRID ▶ LUNES A SABADO: DE 9 DE LA MAÑANA A 10 NOCHE • DOMINGOS Y FESTIVOS DE 11 DE LA MAÑANA A 8 DE LA NOCHE ◀

EDITORIAL

No se entiende nada de lo que dice el autor, y se tiene la ilusión de creer que, donde no se entiende nada, no hay nada.

W.F. Nietzsche

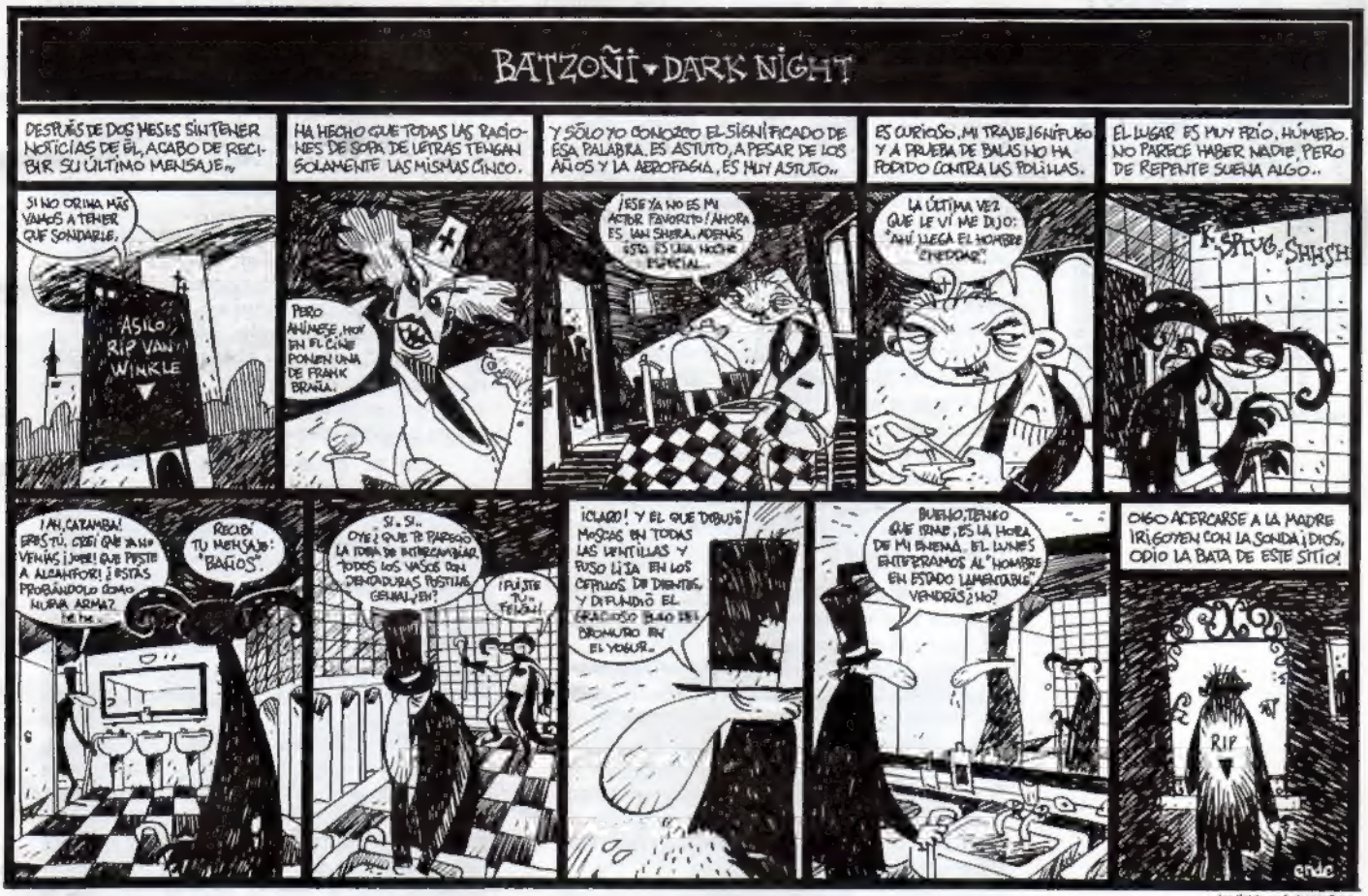
Me cuentan que cierta popular y alocada publicación de estudios y opinión sobre historieta ha decidido no seguir publicando los textos de cierto crítico –"cojitranco y resentido", que dijo aquel– por ser demasiado duro, demasiado orate, demasiado eso, crítico. Querían a la fiera, sí, por su prestigio; pero la querían mansa, porque si no, araña, y el dueño del circo y sus comparsas se quejan, y, porque si no, ruge, y no se le entiende nada.

Me cuentan que otra menos popular revista con historietas anda demasiado revuelta y sin muchos medios, gracias a la intrusión entre sus filas de un niñato de papá de la nueva generación, muy parecida a la anterior progenie, sólo que con carnet de otro club.

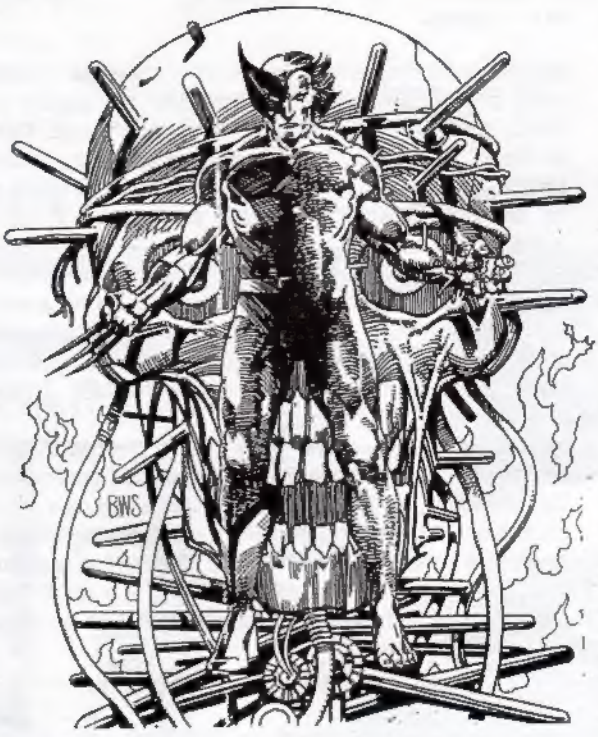
Me cuentan que otra muy poco popular revista dedicada al ámbito variopinto de la fantasía y la ciencia ficción, capitaneada por la Tyrrell Corporation, decidió estafar a los incautos replicantes que en ella trabajaban, pero los replicantes replicaron; todos menos uno, que, viendo llegado su momento, decidió traicionar a sus compañeros –que, por fortuna, en realidad nunca lo fueron – e informar a sus jefes que aún le quedaban solecismos por perpetrar, que su Fuente aún no estaba seca.

Son historias que oigo, parábolas.

Sin duda, de entre todos los pecados, elijo gustoso la arrogancia.


BATZOÑÍ • DARK NIGHT
DESPUÉS DE DOS MESES SIN TENER NOTICIAS DE ÉL, ACABO DE RECIBIR SU ÚLTIMO MENSAJE...
HA HECHO QUE TODAS LAS RACIONES DE SOPA DE LETRAS TENGAN SOLAMENTE LAS MISMAS CINCO.
Y SÓLO YO CONOZCO EL SIGNIFICADO DE ESA PALABRA. ES ASTUTO, A PESAR DE LOS AÑOS Y LA AEROFAGIA. ES MUY ASTUTO...
ES CURIOSO. MI TRAJE, IGNÍFUGO Y A PRUEBA DE BALAS NO HA PODIDO CONTRA LAS POLILLAS.
EL LUGAR ES MUY FRÍO, HÚMEDO. NO PARECE HABER NADIE, PERO DE REPENTE SUENA ALGO...
SI NO ORINA MÁS VAMOS A TENER QUE SONDARLE.
ASILO RIP VAN WINKLE
PERO AHÍNESE, HOY EN EL CINE PONEN UNA DE FRANK BRAÑA.
¡ESE YA NO ES MI ACTOR FAVORITO! AHORA ES IAN SHERA. ADEMÁS ESTO ES UNA NOCHE ESPECIAL...
LA ÚLTIMA VEZ QUE LE VÍ ME DIJO: "AHÍ LLEGA EL HOMBRE ENCEMAS".
K-SPLUG. SHASH
¡AH, CATAMBA! ERES TÚ. CREÍ QUE IBAS A NO VENIR. ¡JOER! QUE PISTE A ALCANFOR! ¿ESTÁS PROBÁNDOLO COMO NUEVA ARMA? he he...
RECIBÍ TU MENSAJE: "BAÑOS".
SÍ... SÍ... OYE ¿QUE TE PARECIÓ LA IDEA DE INTERCAMBIAR TODOS LOS VASOS CON DENTADURAS POSTIZAS, GENIAL, ¿EH?
¡PUSISTE TU FELIZ!
¡CLARO! Y EL QUE DIBUJÓ MOSCAS EN TODAS LAS LENTILLAS Y PUSO LIJA EN LOS CEPILLOS DE DIENTES, Y DEFUNDIÓ EL FRASCOSO BAÑO CON BROMURO EN EL YOGUR...
BUENO, TENGO QUE IRME, ES LA HORA DE MI ENEMA. EL LUNES ENTERRAMOS AL "HOMBRE EN ESTADO LAMENTABLE". VENDRÁS ¿NO?
OIGO ACERCARSE A LA MADRE IRIGOYEN CON LA SONDA. ¡DIOS, ODIO LA BATA DE ESTE SITIO!
RIP
FIN
JAVIER OLIVARES 91.

URICH Nº 16, MARZO 91. Boletín editado por **MADRID COMICS,** Silva 17, 28004 Madrid. Tlf. (91) 247 08 41 – 559 1602. **Coordinación:** Jose María Méndez. **Colaboradores:** Juan Vicente Chuliá, Jose María Méndez, Francisco Naranjo, Javier Olivares, Jesús Palacios, Antonio Trashorras, Jordi Sánchez, Enrique Vela. **Diseño y Maqueta:** Jose María Mendez. **Portada:** ELEKTRA LIVES AGAIN, por Frank Miller. **Contraportada:** LA SOLEDAD DE LA QUIETUD, por Federico del Barrio. **Fotocomposición:** Artext. **Impresión:** Gaycesa.



• El serial WEAPON-X, actualmente en publicación en la colección quincenal MARVEL COMICS PRESENTS, verá la luz posteriormente en versión novela gráfica con el añadido de una cantidad importante de nuevas páginas (30 o 40), según palabras de su propio autor, **Barry Windsor Smith**, quien también promete LIFEDEATH III, continuando las historias realizadas con el personaje de Tormenta, esta vez en formato *prestigio*.

• Con la llegada del nuevo año, Marvel ataca con su consabida tanda de nuevos títulos regulares: DARKHAWK, de **Danny Fingeroth** y **Tom Manley**; THE TOXIC AVENGER, de **Doug Moench** y **Rodney Ramos**; SLEEPWALKER, de **Bob Budiansky** y **Bret Blevins**; y WONDER MAN, de **Gerard Jones** y **Jeff Johnson**.

• Tras el éxito de la miniserie DEATHLOK, Marvel anuncia su reedición en el formato habitual, para continuar posteriormente con una colección regular, escrita también por **Dwayne McDuffie** y **Gregory Wright**, e ilustrada por uno de los dos dibujantes de aquella, **Denys Cowan**.

• Los MASTERWORKS de este año acogerán a una nueva incorporación: DAREDEVIL, con sus diez primeros números.

• THE PUNISHER no deja de rendir beneficios. Ahora son **Alan Grant** y **Cam Kennedy** los autores de THE SCOTTISH CONECTION, una novela gráfica en tapa dura que aparecerá a finales de año. Además AN EYE FOR AN EYE será el título de un *paperback* que recogerá los tres primeros números de THE PUNISHER WAR JOURNAL, por **Carl Potts** y **Jim Lee**.

• Y ese no será el único *paperback* que Marvel pondrá este año en el mercado. Por orden de aparición: CLIVE BARKER'S HELLRAISER, una selección del propio **Barker** del material de la colección del mismo nombre; STRAY TOASTERS, recopilando los cuatro números; SPIDERMAN WEDDING, la boda y la Luna de Miel del trepamuros; DAYS OF FUTURE PRESENT, reuniendo los anuales del 90 que constituyeron esa saga; HULK: GROUND ZERO, recopilando material de **Peter David** y **Todd McFarlane**; THE VERY BEST OF MARVEL COMICS, según ellos; WILD CARDS, reuniendo la colección homónima; ALIEN LEGION, con los números 7 al 11 de la primera colección; THE DESTROYER, con material coloreado extraído del magazine en blanco y negro; y THE BEST OF WHAT IF?, recogiendo material de la colección original.

• El que no corre, vuela. Tras el éxito de ALIENS, PREDATOR, y similares, Marvel ha conseguido los derechos para la adaptación al comic de TERMINATOR II, a la que seguirá una colección mensual. Y, en la vena de ALIENS VERSUS PREDATOR, JIHAD aunará en un mismo título los mundos y los personajes de HELLRAISER y NIGHTBREED, con **D.G. Chichester** y **Paul** (INTERFACE) **Johnson** ocupándose de guión y dibujo respectivamente.

• Junto con la nueva miniserie de CHOLLY AND FLYTRAP de **Arthur Suydam**, Marvel pondrá a la venta una novela gráfica reuniendo las historietas de estos personajes que aparecieron hace años en la revista EPIC ILLUSTRATED.

• Clausurada la prometedora revista REVOLVER con su número 7, la serie de DAN DARE de **Grant Morrison** y **Rian Hughes** concluirá en el número 56 de otra revista de Fleetway Publications, CRISIS, que también incluirá el inicio de BIBLE JOHN, del mismo Morrison y **Daniel Vallely**.

• Los británicos **Neil Gaiman** y **Simon** (LOBO, SLAINE) **Bisley** preparan NIGHTS AT THE CIRCUS, una novela gráfica de 120 páginas de Batman, que viene a sumarse a la que, sobre el mismo personaje, estarían preparando **Archie Goodwin** y **Scott** (SILVERHEELS) **Hampton**. Bisley también está trabajando sobre un guión de **Dave Gibbons** que presenta una parodia medieval de Superman.

• Por su parte, **Gaiman** prepara -entre otros muchos proyectos- una novela gráfica de SANDMAN con **Dave McKean**, y la miniserie THE HIGH COST OF LIVING, con la Muerte como protagonista, que probablemente ilustre **Mike Dringenberg**.

• Revolución en las colecciones de mutantes: en contra de lo anunciado, no será **Whilce Portacio** el nuevo dibujante de X-FACTOR, sino **Larry** (ALIEN LEGION) **Stroman**, quien formará pareja con el nuevo guionista **Peter David**. Portacio pasará a encargarse de THE UNCANNY X-MEN, mientras que **Jim Lee** se ocupará de la nueva colección THE X-MEN, ambas con guión del habitual **Claremont**. Mientras tanto, THE NEW MUTANTS claudica con su número 100, aunque sólo para volver como X-FORCE, con lo cual se resuelve el probelma alfabético que tanto preocupaba a los libreros de allende los mares. EXCALIBUR

continua a la espera de que **Alan Davis** pase a ocuparse de su guión y dibujo, y WOLVERINE es la única que continúa sin cambios, con **Larry Hama** y **Marc Silvestri**.

• Después de probar, **Byrne** ha decidido que la mesura no es lo suyo, y ha decidido volver a SHE HULK. Por otro lado, su cacareado superproyecto con **Stan Lee** ya tiene nombre definitivo: TOMORROW CHRONICLES. El formato será el de novela gráfica en tapa blanda, y se prevé que dé pie a una nueva línea de colecciones ambientadas en el futuro del Universo Marvel.

• ¡Oh, no! GIVE ME LIBERTY no será lo último que sepamos de Martha Washington, pues **Miller** y **Gibbons** planean continuar con nuevas historias de su personaje.

• FRANKENSTEIN VERSUS DUX será el título de la miniserie obra de **Dean** (MR. X, THE PRISIONER) **Motter** y **Sean** (NEW STATESMEN) **Phillips**, que la D.C. publicará en dos tomos prestigio.

• LOVE AND ROCKETS podría tener su trasposición a la pantalla si **Beto** y **Jaime Hernández** deciden aceptar alguna de las varias ofertas que han recibido al respecto.

• ARMAGEDDON 2001 es el título de una nueva miniserie de **Archie Goodwin**, **Dan Jurgens** y **Dick Giordano** para la D.C., que preparará el terreno para los múltiples *crossovers* de los anuales de este año. Anuncian, cómo no, cambios importantes en todos y cada uno de los personajes implicados, o sea, todos los del Universo D.C.

• Se avecina una nueva maxiserie apocalíptica de **Jim Starlin**, que seguro que dará que hablar: THE INFINITY GAUNTLET es la culminación de la trama que Starlin ha venido contruyendo en los últimos meses en SILVER SURFER, partiendo de la resurrección de su vieja creación, Thanos. El dibujo correrá a cargo de **George Pérez**, ayudado –es un decir– por **Joe Rubinstein** en la tinta. La colección constará de seis números de 48 páginas publicados quincenalmente, pero se ramificará, naturalmente, por multitud de títulos. A su conclusión, Adam Warlock volverá en una nueva colección propia.

• También inmerso en esa maxiserie, el 50 de SILVER SURFER será un número doble con el que **Starlin** se despedirá de la colección, dejándola en manos de **Ron Marz**, que ha venido colaborando con él en la misma.

• Y aún hay más Silver Surfer y Warlock también serán los protagonistas de una nueva novela gráfica, también con **Starlin** al guión, acompañado para la ocasión por **Bill Reinhold**.

• En otro orden de cosas, **Starlin** volverá a aunar sus esfuerzos con **Berni Wrightson** en un nuevo proyecto: THE PUNISHER:POINT OF VIEW, cuatro números en formato *prestigio* para Mayo.

• También constará de cuatro *prestigios* la miniserie BLOOD AND GLORY, de **D.G. Chichester**, **Margaret Clark**, y **Klaus Janson**, que enfrentará al Capitan América y al Castigador. Por cierto que Chichester reunirá también al Castigador con Daredevil, cuando pase a sustituir a **Ann Nocenti** en la colección del Hombre sin Miedo.

• **J.M. DeMatteis** será el nuevo guionista de MOON KNIGHT a partir de su número 26, acompañado del desconocido **Ron Garney**. Prometen un regreso al tono sombrío de sus primeros tiempos, algo que parece avalar la portada de **Sienkiewicz** para la ocasión.

• Tras el *team-up* BATMAN/JUDGE DREDD, **Alan Grant** baraja sus próximas posibilidades en la misma línea: WOLVERINE/JUDGE DREDD, WOLVERINE/BATMAN, y WOLVERINE/LOBO.

• **John Bolton** está trabajando en la adaptación al comic de THE EVIL DEAD, el popular ciclo fílmico de **Sam Raimi**, además de en otros proyectos relacionados con el gore: THE YATTERING AND JACK, con **Clive Barker** y SHAME, una serie de tres números para Dark Horse.

• Wolverine y Nick Fury volverán a verse las caras en BLOODY CHOICES, una novela gráfica de **Tom DeFalco** y **John Buscema**, prevista para el próximo verano.

Jose María Méndez

DE OASIS Y ESPEJISMOS

J. M. Méndez

Frank Miller

Aunque el "renacer" del *comic book* y la recuperación de su género antonomástico, el super heróico, como medio válido en lo artístico e intelectual, son fenómenos que parecen vivirse hoy con un cierto sentido de actualidad, sorprende el recordar que una década nos separa ya de la eclosión de sus principales artífices. Y si uno de ellos, **Alan Moore**, ha resultado no ser sino la brillante punta de todo un iceberg británico, convertido hoy en filón catalizador -pero no en motor- del mercado, el otro se ha confirmado como un oasis en medio del desierto, un extrajero en tierra extraña: **Frank Miller.**

Hoy, cuando la "invasión británica" existe como realidad, ratificada por la acuñación del término, es importante señalar que Miller, verdadero responsable -mucho más que Moore- del aspecto real de la aludida revolución, el industrial, es americano. No un europeo, portador de valores culturales de una tradición distante en lo espacial y en lo temporal, de cuya intrusión y mezcolanza pudiera germinar lo novedoso. Americano. Norteamericano. *Yankee*. Pese al bagaje de influencias personales que, evidentemente, lleva consigo, Miller es un auténtico producto de la cultura contemporanea de los Estados Unidos, y no hay en él hibridación más fundamental que la de los diferentes medios de comunicación que forman, conforman, y deforman la mentalidad media en aquellos lares. La impronta de su obra no es la creación, sino la revisión, la recuperación. No es de extrañar, pues, que su enorme talento haya encontrado su expresión en un medio y un género tan desorientados, tan necesitados de una labor casi arqueológica de selección y revalorización.

Interesado en los comics desde su infancia, y tras un periodo de aprendizaje en las filas de APA-5, el boletín de una asociación de aficionados de idéntico nombre, Miller entró en el ámbito profesional de la mano de otro *enfant terrible*, **Neal Adams**, quien lo acogió en una suerte de tutela, ayudándole a librarse de sus lastres de amateur. Hacia finales de los setenta, tomó la alternativa a las órdenes de Gold Key, una oscura editorial que pronto abandonaría para tentar las aguas en una de las dos grandes potencias, D. C., aunque también con escasa fortuna. Tras un puñado de historias cortas para las revistas de género de la editorial, consiguió introducirse en la Marvel, con trabajos de batalla y suplencias sin arte ni parte, como POWERMAN & IRON FIST nº 76, MARVEL SPOTLIGHT nº 8, o JOHN CARTER, WARLORD OF MARS nº 18.

Su primer trabajo para uno de los personajes estrella de la casa serían los números 27 y 28 de PETER PARKER, THE SPECTACULAR SPIDERMAN, en los que intervenía Daredevil, y que le valdrían la asignación de la colección de este último, puesto que conservo entre sus números 158 al 191, con la excepción del 162 (1979-83). Durante este periodo, sobre guiones inicalmente de **Roger McKenzie**, y posteriormente propios, Miller aprovecharía la gran libertad que le permitía trabajar en un título deshauciado, convirtiéndolo en un campo de aprendizaje en el que desarrollar sus singulares obsesiones: el expresionismo cinematográfico del *film noir* y las disciplinas marciales orientales, que también tendría buena ocasión de plasmar, junto con su peculiar dinámica narrativa, en la miniserie de cuatro números WOLVERINE, con guión de **Chris Claremont** (1982). Avalado por la aclamación de público y crítica, y protegido por una importante oferta de la D. C., pondría en la calle su *Opus Magna* RONIN, auténtica revolución de mercado y salto definitivo en su carrera de autor. Amparado por la tranquilidad económica y popular que le proporcionó el proyecto, se permitió a su conclusión una desaparición de casi tres años, en los que gestaría su obra más emblemática como fenómeno comercial: THE DARK KNIGHT RETURNS (1986), intensa trasposición senil de Batman estructurada en cuatro volúmenes que instalarían el llamado formato *prestigio* en el mercado americano. La posibilidad de un quinto a modo de epílogo se barajó durante un tiempo, pero el propio Miller la abortaría a raiz de sus desavenencias con D. C. en el controvertido tema de los *ratings*. Ese año y el siguiente resultaron extremadamente prolíficos, al ir viendo la luz consecutivamente los varios proyectos que Miller venía madurando desde tiempo atrás, marcados todos ellos por un signo común, su participación exclusiva en el apartado literario: la miniserie de ocho números ELEKTRA ASSASSIN (1986) y la novela gráfica DAREDEVIL: LOVE AND WAR (1986), que lo asociarían a **Bill Sienkiewicz**, con resultados más que discutibles; y DAREDEVIL: BORN AGAIN (DAREDEVIL nºs 226-233, 1986-87) y BATMAN: YEAR ONE (BATMAN nºs 404-407, 1987), ambas junto con **David Mazzucchelli**, dibujante hasta entonces poco notable, que sufriría a lo largo de estos dos trabajos una sorprendente metamorfosis, demostrando ser un complemento mucho más idóneo que Sienkiewicz. Tras esta avalancha productiva -y un frustrado proyecto de DAREDEVIL con **Walt Simonson**-, Miller volvería a sumirse en un aparente silencio creativo, roto tan sólo por trabajos dispersos y esporádicos, como las portadas para los doce primeros números de LONE WOLF AND CUB. Habría que esperar tres largos años para poder acceder al producto de su retiro: GIVE ME LIBERTY (1990-91), una tediosa fábula de política ficción en cuatro números, dibujados por el británico **Dave Gibbons**; HARDBOILED (1990-91), tres números de absurdas persecuciones, dibujados por el circense **Geoff Darrow**; y el film ROBOCOP 2 (1990), al que Miller contribuyó con un guión alterado una y otra vez durante el rodaje. Aún habría que esperar más, hasta el ocaso de 1990, para volver a disfrutar del Miller dibujante, en la forma de la novela gráfica ELEKTRA LIVES AGAIN, eternamente postergada desde su concepción en 1985, y que supondría una decepción a las expectativas despertadas, pues, aunque en lo gráfico se presentaba como su mejor trabajo, también resultó en su guión uno de los más vacuos.

En la actualidad prepara una extensa novela gráfica revisando el origen de DAREDEVIL, que ilustrará **John Romita Jr.**, y nuevas historias cortas con el personaje de Martha Washington, la protagonista de GIVE ME LIBERTY, de nuevo en conjunción con Dave Gibbons.

SEÑALADO POR EL GENIO

Jordi Sánchez

DAREDEVIL

Ignoro los motivos, tal vez sea debido al conformismo generacional que ha marcado a las hordas de infantes nacidos en años próximos a la llegada del hombre a la Luna, o quizás se deba a mi propia indefinición como individuo, pero lo cierto es que me preocupan mucho más los pequeños enigmas de la existencia cotidiana que aquellas inquietudes filosóficas de magnitud cósmica. Me niego a intentar comprender los grandes puzzles de la razón, el ser y el cosmos. Por el contrario, siento, cada vez más, un apego por cuestiones de cariz intrínsecamente risible para la intelectualidad docente como podrían ser la preocupación por el trabajo, los resultados deportivos y la decadencia de los autores, principalmente de historieta, a los que admiro.

Evidentemente, lo de la decadencia viene a propósito de **Frank Miller,** un artista idolatrado por las masas, que, después, de haber conocido las mieles de la inspiración, se ha dedicado a exudar una patraña sobre un robot medio tarado, un relato de aventuras subversivas protagonizado por una niña despabilada que ha dejado insatisfecho a más de uno de "esos sibaritas que forman la crítica más intransigente", y una nueva, bastante manida, introspección en uno de los personajes que con más fortuna manejara –Elektra–.

Puede haber quien me niegue el derecho a defenestrar a un autor con los créditos de Miller, por lo que dejaré claro que no intento en ningún momento desprestigiar al artista –jamás me atrevería a hacer en un par de folios algo para lo que el más locuaz de los oradores necesitaría centenares–, sino expresar un cierto recelo, ni mucho menos abominación, hacia sus más recientes obras, incluida esa mediocre película en la que ha participado últimamente.

La obra de Miller no siempre fue eso que en estos momentos me empeño en intuir deficiente. En épocas pasadas fue grande, grandiosa. Me gustaría sobre todo incidir en lo que considero el más acertado comienzo en un medio. Sabemos que pocos autores han tenido despertares gratos en el *comic–book* americano. La mayoría debería renegar de sus trabajos primerizos, siempre renqueantes, que no muestran más que un flagrante desconocimiento del medio, o. en el mejor de los casos, el simple germen de lo que después podrán dar. El comienzo de Miller, por contra, reveló ya a un artista de imaginación exuberante y técnica inmejorable –que sin embargo mejoró–. Sinceramente, debo reconocer que no tengo localizados todos y cada uno de los trabajos de Miller anteriores a su comienzo en DAREDEVIL –no creo que el amante de la historieta deba forzosamente convertirse en una enciclopedia–, lo que no me impide estar enamorado de la obra posterior. Una obra encandiladora, fascinante, subyugante, arrebatadora.

Frank Miller comienza de forma sólida en DAREDEVIL con guiones de **Roger McKenzie,** en una saga que demuestra intensamente la validez de ambos autores como próximos maestros del medio. Una saga en la que la vida del héroe corre peligro. Una historia cuya trama deshilvana elementos del *thriller* más trágico, eludiendo la prosaica fantasia marveliana, manejando esquemas narrativos de simplicidad y efectividad asombrosa –tanto que uno se pregunta por qué no se escriben siempre guiones así–, y aportando diálogos que se intuyen extirpados con naturalidad, sin grandes esfuerzos, de la mente de su creador. El dibujo de Miller, por aquel entonces integralmente basado en retazos académicos combinados con la poca experimentación que los textos del guionista le permitían, está lejos de parecer siquiera lo que el autor haría en obras venideras. No importa. La fascinante impronta mental se muestra a todas luces justificada.

Un episodio de **David Michieline.** *Impass.* Poco que decir, Miller berrea pidiendo libertad. Y su alarido se convierte en una construcción dramática ejemplar. Es el responsable, el creador. Se ha convertido en guionista de la serie, y lo va a aprovechar.

Tuve ocasión de escribir, a propósito de ELEKTRA SAGA, que la historia que presentaba su autor abusaba de la elipsis y las explicaciones absurdas. Me refería a los cuatro volúmenes recopilatorios, Bienaventurados los que la leyeran como Miller la creó inicialmente, pues suyo será el placer: el placer que un tebeo pueda provocar. Son algo más de una docena de *comic–books* cuyo desarrollo está supeditado a la eterna presencia, a la atroz e implacable amenaza de un personaje cuya suerte afectará al lector tanto o más que el presunto peligro al que está sometido el héroe protagonista. Para Miller no existe el distanciamiento tan caro a mi admirado **Valle–Inclan.** El lector, para el –llamémoslo así– dramaturgo norteamericano, ha de involucrarse forzosamente en el texto, sufrir si es sensible. No quisiera engañar a nadie extendiéndome en comentarios laudatorios de lo que acaso en el futuro debamos considerar bicoca. Pero el presente es el presente. Y la pasión me embarga.

Entre las amarillentas páginas de unos tebeos recuperados de su exilio con la finalidad de hacer un profundo estudio sobre algunos episodios de DAREDEVIL, y que, al fin lo afronto, no podré realizar, al menos en esta ocasión, encuentro una historia de la que guardaba un gratísimo recuerdo: RULETA. Sublime. Un solo tebeo; una veintena de páginas, no más, convertidas en una de las piezas de arte más relevantes que haya podido dar el comic estadounidense.

Ruleta Rusa. La situación límite. Los hombres dejando su vida en manos de la suerte. La experiencia definitiva del ludópata recalcitrante. ¡Qué grandioso material dramático podría extraerse de la situación!. Miller lo hizo. Consiguió plasmar en papel de tebeo lo nunca visto: la tensión del jugador.

Bueno, sería imperdonable limitar el episodio a un mero retrato de la tensión y olvidar que, después de todo, Miller consigue que un personaje, al que a estas alturas ha convertido en suyo, Daredevil, se muestre, supongo que por vez primera, humano. O que nos enseña que el asesino más implacable puede ser también un acojonado. En fin, un puñado de cosas.

Miller acabó la etapa en la serie con este capítulo. Después, a su vuelta, tras algo más de treinta meses, rizó el rizo. Estoy seguro de que en estas mismas páginas os hablarán de eso.

LA LECTURA CATARTICA

Enrique Vela

RONIN

RONIN es de esos relatos de primera vez. Encierra cosas que hay que descubrir. Dejar que les llegue el momento para que den forma a la historia, a las emociones. Una de esas narraciones que eran comunes en la infancia porque había una identificación completa con los héroes. Sus aventuras y amores se incorporaban a la propia vida, y aparecía una profunda tristeza cuando se acababa la historia y el lector volvía a ser lector y los héroes, papel.

El niño no conoce los trucos y artimañas. Se enfrenta a los protagonistas concediéndoles desde el principio su compañía a lo largo del relato. La compañía íntima y cercana que proporciona conocer los pensamientos directos de alguien, los motivos de sus actos como si fuesen los propios. Así obra un protagonista ante el lector. Se produce el contacto desde el momento en que el ser de ficción se presenta y revela como aquel del que lo conocemos todo. Nos representa. En los dos sentidos: actúa y nos sustituye.

Este mecanismo de narración, llamémosla novelesca, es muy antiguo y efectivo. Está basado fundamentalmente en la transparencia de esos "trucos". El lector debe sentir los acontecimientos fluyendo sin traba, sin tropezar nunca con el engranaje que los presenta ante él. Este engranaje, el sistema de narrar, se adapta, edita y pone en escena para crear esa ilusión en el lector sin hacerse notar él mismo. De esta forma es como la identificación con los héroes del relato encuentra un cauce sencillo, porque así son presentados sin distancia y nada en la "realización" sugiere que exista separación, ya que ni siquiera se hace visible "realización" alguna.

Esta situación que describo resulta, en efecto, más familiar asociada con la infancia, con relatos de aventuras y personajes de acción, hacia los cuales este mismo mecanismo de catarsis nos lleva a verter cariño y simpatía incuestionados e incondicionales. La llegada de la condición de adulto introduce poco a poco las cavernas en el cerebro. Todas las cosas comienzan a verse desde la ladera, primero, luego, la cima de una hipotética montaña. Los trucos y artimañas se van haciendo cada vez más visibles, la puesta en escena, la edición. Simplemente, se acumula el número de las experiencias, se reconocen pautas, se identifican usos. Puede que el narrador y su mano aparezcan o quizá todavía eluda nuestra mirada de adulto. Pero una parte importante del efecto del relato se pierde ya en casi todos los casos. Desaparece la capacidad de vivencia que provenía de la transmisión directa de los pensamientos y sentimientos del héroe al lector. De alguna manera, esa posición del protagonista en el relato que antes era bastante para disparar la identificación, para concederle credenciales de embajada personal nuestra, se ha desvirtuado. El relato continúa funcionando, el discurso "Relato", penetrando y activando los resortes del incosciente que ligan al lector pero queda en un estadio puramente intelectual, sin involucrar ya los impulsos afectivos. Acabamos las novelas sin tristeza y muchas veces el recuerdo de lecturas antiguas resulta más vital que la adición de una nueva a la experiencia.

Sin embargo, no hay nada erróneo en el planteamiento de la lectura catártica. De verdad responde a algo en el cerebro, tiene una correlación con la estructura de la personalidad. Y la acumulación de casos, la suma de experiencias no debe ser la causa de la pérdida de su virtud, como no se deja de sentir el sabor de una comida o el efecto de una droga.

RONIN devuelve al lector a ese primitivo estado de cosas. Le trae de nuevo el olvidado aroma de la emoción. Consigue contagiarle del afecto por los héroes, el Ronin y Casey. Hacerle partidario. A pesar de mantener pertinazmente una ignorancia básica sobre la evolución de la trama, **Miller** va derramando los signos que obligan al espectador a decantar su afecto inconscientemente. Ya no se trata para el lector de conceder. Se ha visto, sin quererlo, compelido a abandonar el estrado de juez para convertirse en compañero. Y por muchas vueltas que dé el argumento, por muchas apariencias que se tornen falsas, no puede evitar que emerja en su interior un profundo deseo de cumplimiento de algo que no sabe qué es pero que distinguirá rápidamente si aparece.

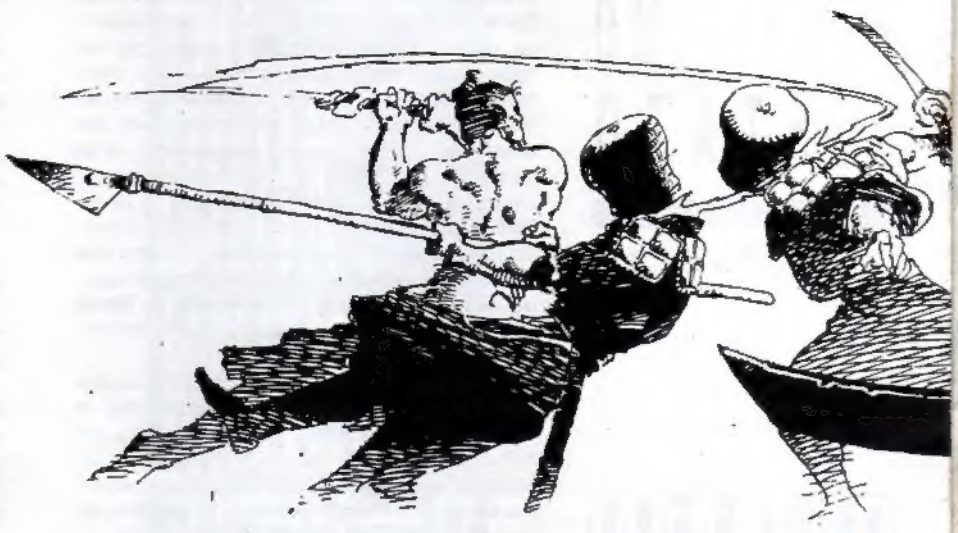
Como relato de aventuras, de ciencia-ficción, futuro postdesastre y fantabiología, RONIN ofrece desde luego los valores clásicos: entretenimiento, intriga, suspense y buenas y sólidas ideas. Pero para su resultado tiene mucho que ver el hecho de que se trate de una historia de aprendizaje, crecimiento, cambio, maduración, superación de complejos o como quiera llamarse. En ella el protagonista está puesto a prueba, no para vencer

enemigos ni salvar al mundo (eso es lo secundario, lo que esta bien de ideas, desarrollo, etc.), sino para librar su mente de la opresión de sí mismo bajo la forma de su educación, su pasado, su familia y su entorno, ante el surgimiento del imperativo apremiante de vivir la vida, puesto en el disparadero por la cristalización del deseo (la historia de amor del relato que también está bien, que es cojonuda, pero, a su vez, un subproducto).

Desde este punto de vista, el planteamiento que se sigue en RONIN para darle forma es absolutamente redondo. Está tan bien intricado en la estructura de opresión inconsciente que al final es superada, que el desarrollo, lo que se elige que sepamos y cuándo lo sabemos consigue ser un vehículo creíble para dar cumplimiento a ese deseo, sentido por el lector como legítimo, el único entre los de todos los personajes del drama.

El juego de las apariencias, de historias que se van descamando de una gran cebolla cuyo núcleo se transparenta poco a poco debajo sucesivamente de relatos de samurais, demonios y magias, *thrillers* de los bajos fondos, complots macroeconómicos y científicos idealistas, sirve excelentemente a dos fines: llevar al lector por el mismo camino de descubrimiento que a los protagonistas hacia los que se le reclama el afecto (Ronin, Casey y Peter), y ocultarle la perspectiva real, el móvil y la dirección de los actos de las partes en conflicto (Billy Challas y la máquina Virgo) de exactamente la misma forma en que se ocultan los motivos del inconsciente y lo onírico. Un grupo bien escogido de premisas que pierden sucesivamente realidad hasta que el lector topa con la carne y la sangre de todo el asunto: una historia individual de posesión, poder, supervivencia y deseo entre dos seres cuya relación, incluso iconográfica, recuerda algo de tipo materno-fetal, peligrosamente cerca de su propia historia vital.

El manejo de los recursos narrativos que ponen en escena esta historia por parte de Frank Miller marca una cima dentro de un cierto concepto de historieta. Su eficacia y el grado de valentía y experimentación gráfica (en estado aún de balbuceante evolución) consigue desencadenar esa necesaria fluidez, imprescindible para la catarsis, que lleva a devorar la narración sin tiempo a racionalizarla. Miller pone en juego un ágil instinto para utilizar las convenciones inarticuladas del relato y, en particular, de la historieta secuenciada. El silencio pertinaz del Ronin y sus rupturas, las viñetas mudas, de temporalidad enfatizada, con planos de miradas de los personajes, son recursos que trabajan el espacio de la conexión directa de pensamientos y sentimientos héroe-lector y Miller se sirve de ellos aprovechando su carácter de signos de traducción automática, ganando, escena por escena, al lector para la causa del héroe, enjugando la separación entre el papel y la mirada. Las brillantes elipsis del instante crucial en las confrontaciones, con las viñetas del antes y el después contadas y medidas, utilizadas para ganar la admiración del lector (y de la hembra), para mostrar la belleza, para ejercer la seducción; la trasposición entre fantasía y realidad con estilos de dibujo y colores diferentes, los desenlaces de los distintos episodios y el engarce de los puntos de vista muestran el desarrollo de un relato que sigue la lógica de la interacción del deseo, mientras por fuera la coherencia de las soluciones racionales de la trama pasa a segundo plano.



El secreto de la catarsis que RONIN devuelve al lector, después de muchos años y muchos relatos, descansa en la conjugación de los dos factores, la transparencia del relato y su carácter directamente incorporable a la vivencia personal, Unos personajes y unas peripecias por los que es inevitable tomar partido, que se sienten como referidos a la propia experiencia servidos por un vehículo secuencial que transmite la urgencia a la lectura, la inmediatez y la necesidad de su desarrollo, que convierte, no ya en admisible sino en imprescindible, un final fuera de toda medida que llena al lector de regocijo como si aquello fuera de veras con él, que devuelve al estado de ánimo posterior a la lectura, la necesaria y valiosa tristeza.

EL PENULTIMO VISTAZO

J. V. Chulía

BATMAN YEAR ONE

La irrupción de una *opera sauvage* de magnitudes wagnerianas en un entorno mediatizado hasta el absurdo, castrado, plagado de artistas punzantes, estaba abonando el terreno para la fascinación y la polémica. **Frank Miller** consiguió con su DARK KNIGHT un trabajo dinamizante de la industria, un apocalíptico testimonio gráfico que, para mayor causalidad, bebía indistintamente de las proporciones épicas del *comic book*, del dinamismo de los *mangas* japoneses, y de la presencia formal de los álbumes europeos. Un travestismo multicultural del que se benefició en su búsqueda de un resultado óptimo. Su colaboración con el personaje se cerró con BATMAN: YEAR ONE, un trabajo más templado, que se enriqueció de los lápices de **David Mazzucchelli** en la recreación de una atmósfera urbana, sombría.

No obstante, a pesar de todo este caudal de referencias, crucial para comprender la expectación suscitada por el Batman de Miller, y en vista de no querer reincidir en un análisis de la obra que profundice en aspectos comentados por otros anteriormente (y es que es triste llegar siempre el penúltimo), me atendré a fragmentos puramente pasajeros, a retazos de la obra, a brumas, temblores, suspiros. Otros antes de mi midieron ya la magnitud del terremoto, compusieron su sonata a través de la tormenta. Y es lógico. No podían obviar lo inmediato, en un trabajo tan agresivo y tan agrio. ¿Quién soy yo –que diría el otro– para medir el peso de una montaña, la profundidad de un océano, la calidez de un beso? Nadie en absoluto. Pues eso.

I.

La Norteamerica patriota, embriagada de triunfo, sobrevive a través de la ignorancia rural, y de la euforia bursátil de Wall Street. Un pueblo expuesto a la mediatización cultural tiene que acabar convirtiéndose, por necesidad, en una jauría láica. Así, no es extraño que, empujado en un momento dado al borde del abismo, un honrado ciudadano pueda convertirse en un asesino paranóico, un sacerdote utilice el prejuicio como virtud, o un ama de casa justifique su brutalidad y egoísmo con aparente indiferencia. No es extraño cuando los *mass media* frivolizan la tragedia, la trivializan, incluso se permiten bromear sobre ella. La Gotham City de Miller no es una ciudad hipotética. Los individuos que pueblan sus calles, que duermen en sus moteles baratos, que languidecen en sus apartamentos, no forman parte de un bestiario imaginario, Existen. La tragedia reducida al formato de una pantalla de televisión, minimizada, desprovista de toda crudeza, aderezada de retórica, se entrelaza con la sangre y la podredumbre de la vida en la urbe, enfatizada por Miller. A través de las páginas de los relatos de Miller, tanto en el DARK KNIGHT como en el YEAR ONE, se produce un desfile de Panes, de Górgones, y aún más, de niños protéicos: los miembros de las bandas, que, en virtud de la capacidad de destrucción cruda de sus líderes, cambian indistintamente de bando, sea el mutante, el de Batman, el del Joker, obedeciendo conforme al sadismo que estos demuestran. Ya en el Libro Segundo del DARK KNIGHT, es una lucha cuerpo a cuerpo, en el fango, plagada de instintos animales, de una naturaleza bestial, la que incitará a los niños a seguir al más fuerte, después de presenciarla –y disfrutarla– *in situ* . Es a través de ese *voyeurismo* deformado como pretenden comprender el mundo real, más allá del mensaje neutro e improbable de la inexpresiva presentadora de televisión.

En fin, insisto, sin intentar ser una obra coral, el DARK KNIGHT reflexiona en algunos de sus mejores momentos sobre la ética urbana, sobre el aparente civismo del ciudadano, la hipocresía del comportamiento. Sobre la posibilidad de que todos nosotros no seamos sino perros.

EL YEAR ONE, planteado de otro modo, más *roman noir*, suave, matizado, menos tremendista pero igualmente agudo, comparte algunos elementos de crítica con el DARK KNIGHT: la visión de unos poderes fácticos corruptos, inmovilistas, pasivos; el distanciamiento entre la realidad y los media; la atmósfera desangelada y nihilista de una ciudad abocada a la autofagia. Elementos comunes en la narrativa de Miller, cuyo discurso, siempre apocalíptico, se apoya en cierta clase de *tics* que lo hacen reconocible. Pero la perspectiva, ciertamente más distanciada que en la obra anterior, le da más coherencia al trabajo, aunque le arrebata parte del nervio frenético del DARK KNIGHT. Es un contrapunto medido con diferente rasero por el autor.

II.

La acción dramática y, consecuentemente, el ritmo conferido a ésta, difieren notablemente entre el DARK NIGHT y el YEAR ONE. En el primero, Miller acelera el tempo (que no los acontecimientos) para provocar un relato frenético, acorde con la adrenalina apocalíptica desarrollada en los personajes, el hipotético mundo en el que se desenvuelven, y la interacción entre ellos. Todo en el DARK KNIGHT aboca al vértigo, al paroxismo, rechazando la calma, ni tan sólo por un instante: el *gotterdamerung* no está vaticinado con concesiones a la reflexión. El final no puede ser racionalizado. No sigue pautas. Tal vez sea ese uno de los defectos más achacables a la obra: la necesidad, empresarial/ideológica, de dotar de una luz al final de los acontecimientos, a un personaje marcado por el estigma de la autodestrucción.

Miller no duda en plantear la distribución de la plancha, los diálogos y las elipsis, más adecuada para mantener viva la celeridad del cuadro dramático. El tema ha sido objeto de estudios en esta misma publicación, y a ellos me remito, confiando en el buen criterio de sus redactores.

EL YEAR ONE está planteado de modo bien distinto: la narración en primera persona (elemento eminentemente literario) refleja esta vez una identidad más reflexiva del protagonista. La acción es más pausada: siempre es más difícil construir las bases de una historia que acabar con ellas. La fundamental colaboración de Mazzucchelli, artista menos épico, de trazo sosegado y sereno, que fundamenta su trabajo en una selección de trazos para llegar a la síntesis expresiva, termina por definir esta situación. EL YEAR ONE reposa sus momentos más convincentes en una narrativa más convencional, de bases más literarias, con concesiones al *thriller,* comedida y un tanto austera. Y gana una posición de mérito precisamente por ello· por contraponerse al histrionismo entrópico del DARK KNIGHT, y limitarse a permanecer como una magnífica pieza de género.

y III.

Sin pretender llegar a ninguna conclusión decisiva, veo ambos trabajos como piezas discordantes, pero igualmente geniales: no hubo en Miller una coherencia de planteamientos frente a estos trabajos, excepto en las bases de continuidad más elementales. El principio y final de la historia de un personaje quedan matizados por estilos narrativos y gráficos casi opuestos, que han captado con igual sabiduría las bases del mito. Y es parte de los entresijos de esa industria el haber aportado trabajos absolutamente dispares de un mismo personaje, realizados por equipos artísticos completamente diferentes, llegando a conclusiones similares. Pero sólo Miller supo captar (o al menos fue el primero en hacerlo) la fría obsesión del hombre frío, la voz ronca, el vértigo y el freno. Y convertir todo ello en estética de *pop art,* en material de *news stands,* apilado en las estanterías de las *comic shops* como la carne de cañon que siempre ha sido.

UN FENIX CIEGO

J. M. Méndez

BORN AGAIN

Recuerdo que cuando leí por primera vez aquella historia, fragmentada por su natural aparición mensual, me atreví a albergar serias dudas respecto a los logros de aquella nueva entrega del talento de **Frank Miller.** No sé cómo pude. Aún cuando soy el primero en lamentarse de lo que se perfila inequívocamente ante mis ojos como la triste decadencia de un autor tal vez ya exhausto, sería además un estúpido si ahora, a la luz de la llama que se extinge, pretendiese desestimar los méritos de toda su labor precedente, como si pudiese haberse contagiado de algún virus de corrupción que matara de forma retroactiva. Pocas obras –en cualquier medio creativo– de las que constituyen mi modesta perspectiva disfrutan de un acabado tan perfecto, de una relación tan estricta entre su forma y su fondo. Pocas, muy pocas, golpean a su espectador de una forma tan brutal en todos los ámbitos de la persona.

Hoy, como entonces, o quizá más, la saga de BORN AGAIN se me apararece como la obra cumbre de un auténtico genio.

I

Entusiasmado por la memoria, me acerqué con cierto recelo a recuperar esa obra del pasado, temeroso de que su revisión no ya sólo no pudiese reproducir aquella sensación primera, sino que, además, la empobreciera irreparablemente. Al fin y al cabo, ¿Cuantas glorias de nuestro ayer han caído en el demérito por el mismo procedimiento? Nuevo error. Pese a la merma inevitable del impacto de algo que ya se conoce, es sorprendente la eficacia con que funciona la historia de BORN AGAIN, simplemente en virtud de su propia estructura. El orden, la sintaxis del discurso, se revela no sólo como cauce, sino como esencia inextricable del relato, que resultaría inevitablemente alterado por su extirpación y sustitución. Lo que se nos cuenta precisa la forma singular en que se nos cuenta.

Los personajes se presentan a sí mismos con sus actos, peones de un juego de relaciones de resonancias *shakespearianas,* próximo al celebérrimo dramaturgo en el sentido en que lo está, por ejemplo, la obra fílmica de un **kurosawa** –o el trabajo primigenio de **Stan Lee,** por aducir un caso más cercano–: determinando y asumiendo un papel concreto, de utilidad concertada de forma sinérgica con el de los demás, inmerso en un drama clásico, perfecto, definido por los elementos básicos de la tragedia: La pasión, escindida en sus dos caras, violencia y sexo, dos piezas de un tríptico que se completa con lo ineludible, la muerte.

En la exposición de lo que acontece, Miller se muestra igualmente sabio; a una puesta en escena cuidadosamente elegida para potenciar y amplificar la relevancia de cada hecho, se suma un dominio formal en lo literario que dota a la narración del ritmo preciso, vertiginoso o pausado según la necesidad del momento, pero siempre fluído. La mayor parte de la información nos es suministrada por las dilucidaciones introspectivas de cada personaje, construídas en una primera persona seca y apocopada, que, por regla general, no convive con el diálogo, sino que se alterna con él, desapareciendo el uno a la entrada de la otra, contrapuntuándose mutuamente silencio y palabra, palabra y acto, adquiriendo así su pleno significado.

En la narrativa gráfica, Miller está aquí en las ajenas aunque cooperativas manos del dibujante, de tal modo que no puede elaborar un lenguaje tan estricto y preciso como lo hiciera en RONIN; sin embargo, la batuta del guión es tan dominante que la labor de **Mazzucchelli,** por más que eficaz, queda supeditada al sistema de pausas del texto, verdadero responsable de los crescendos y los climax emocionales que atrapan al lector y le roban el aliento.

II.

¿Cómo pretendes renovarte, sin antes convertirte en cenizas? Así rezaba una de las premisas fundamentales sobre las que se cimentaba el pensamiento de **Wilhelm Friedrich Nietzsche,** hoy tan popular a tenor de su concepto del superhombre, retomado para la revisión del género superheroico por los títulos más notables de su historia reciente, y citado gratuitamente hasta la adulteración por toda la oportunista cohorte de malos imitadores. Y es esa misma premisa la que parece exudar BORN AGAIN en su razón y en su

conjunto, coincidencia que resulta particularmente significativa si reparamos en la semejante proporción de argumentos y tinta vertidos para identificar a uno y a otro autor con una cierta corriente fascista.

He crecido hastiado de televisión y películas diseñadas pra resultarme agradables. Son como calmantes, y estos son tiempos en los que no deberíamos estar calmados...

Frank Miller

El alegato de Miller, como el de Nietzsche, por más que pueda contener elementos reaccionarios, no debe confundirse burdamente con el espíritu del fascismo, por cuanto que su oposición al mismo es radical: allí donde el fascismo mueve –empuja– al adocenamiento, a la delegación y sumisión de la voluntad, al sacrificio del individuo y su fusión con el rebaño en aras de la cobardía sedante, Miller exige un compromiso diferenciador, particular. Allí donde el fascismo se presenta como una vacuna de aplicación global, Miller propone asumir, defender,y , sobre todo, desear la propia enfermedad. La dictadura de la moral contra una ética de tintes –eso sí– mesiánicos.

...Pero él es más que eso. Ahora es mucho más que eso. Siempre lo fue. Y yo... yo le he enseñado... que un hombre sin esperanza es un hombre sin miedo.

Kingpin

Más allá de todo el ornato estilístico de BORN AGAIN, con sus obvias referencias tangenciales a las escrituras bíblicas y a la imaginería cristiana, lo que se nos narra en realidad y en esencia es la caída y el resurgir de Matt Murdock, el hombre bajo la máscara. Un hombre subyugado por la culpa –en su manifestación más detestable, el pecado– y torturado por

mil fantasmas. Cuando el Kingpin averigua su secreto, no envía a un puñado de ridículos supervillanos para apalearlo en su ahora conocido domicilio, sino que procede a una disección cruel, lo destroza del modo más real en que se puede destrozar a una persona: le priva de todas sus defensas, de su caparazón de rutina, de sus excusas, de su seguridad. Murdock pierde todo lo que constituía su vida y se hunde como el plomo hsta tocar fondo; *se convierte en cenizas*. Pero, junto con su vida, también arde su miedo, su mentira. Cuando, guiado por el instinto animal más puro, por el salvaje deseo de sobrevivir, comienza su tortuoso ascenso, se da cuenta de que en realidad le han hecho un favor, porque ni necesita ni quiere lo que tenía. Tras haber estado en el límite y haber vuelto, ahora es suficientemente fuerte como individuo para elegir lo que realmente desea, y rechaza todo lo anterior, lo impuesto.
El final de BORN AGAIN, con la emersión de Matt Murdock, no sólo elimina por completo a Daredevil, sino que parece apuntar, además, que el marco superheroíco es válido como punto de partida y transcurso del drama, pero jamás como su desenlace.

Mi nombre es Matt Murdock. La radiación me dejó ciego. El resto de mis sentidos funciona con agudeza superhumana. Vivo en la Cocina del Infierno, y hago todo lo que puedo por mantenerla limpia.
Eso es todo lo que necesitas saber.

Matt Murdock

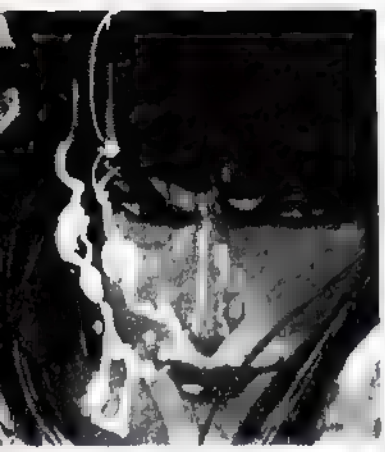
WATCH WHERE YOU'RE GOING, MORTON
YOU WATCH
I REALLY APPRECIATE THIS FINCH REMEMBER - TWO MINUTES
I WANT YOU IN MY OFFICE PEN NOW

WOMAN DEL CALLAO

A. Trashorras

ELEKTRA *Assassin*

En ELEKTRA: ASSASSIN el exceso de agitación supera la intención, y esos movimientos, demasiado elaborados de antemano para no quedar detenidos en su impulso, apenas transmiten ya nada. Vemos que tanto **Miller** como **Sienkiewicz** se dejan atrapar por el juego que dirigen. La ostentación de las operaciones emprendidas permanece agazapada tras la precisión con que son llevadas a cabo y la dificultad que entrañan, y arrebatada por ese remolino que no se abre a ningún gesto del alma, llegando a confundir la vida con sus fases externas; la intriga con sus rodeos; el drama, en fin, con sus más íntimas repercusiones. La voluntad formal y plástica no puede si no aprisionar a los personajes, las emociones y acciones en esa red estática que se empeñan en tejer. Y es que la misma obra debe, con las fuerzas que el autor ha introducido en ella, determinar hasta la apariencia más leve, prolongar la vida del conjunto en todas sus partes. Es entonces, cuando lo esencial suscita lo accesorio, le otorga un peso que lo hace necesario, y de ese intercambio nace la belleza de las obras donde todo va unido. Y no el propósito inverso de recrear el conjunto con sus piezas inicialmente fragmentadas en extremo. Un puzzle no es un cuadro, como tampoco un caleidoscopio es un tebeo.



Si sólo queda en ELEKTRA : ASSASSIN un vértigo de los sentidos al seguir el torbellino artificial de las escenas, una excitación (ciertamente apreciable) al valorar los aciertos plásticos y espaciales que surgen de no se sabe dónde para romper con su inmediatez la rigidez del juego y de las relaciones entre los personajes, entonces es que aquí todo gira en el vacio. Sienkiewicz confía demasiado en sí mismo y en los arabescos fascinantes con los que intenta camuflar la vanidad del conjunto. La puesta en escena apenas se refleja a si misma, es ese mundo estéril donde la creación (¿el arte?), al no alimentar vida alguna, se complace en el artificio de su perfección.

Con todo, en ocasiones, la vida conferida a los personajes se resiste a las tentaciones de esteticismo. Una vez modelados, los personajes oponen lo esencial de ellos mismos, su presencia, a la voluntad de un encuadre o de un color. Las fuerzas, parcialmente eficaces, parecen luchar en contra del dominio de las formas.

Así es como nace, de ese desfase entre la puesta en escena y lo puesto en escena, toda una tensa dimensión que es, en mi opinión, lo mejor y lo peor de esta *limited – serie*. La búsqueda plástica colisiona a menudo con unos personajes que no evolucionan a sus anchas en ella. A veces, hasta fingen ignorarla o burlarse de ella, otras se ingenian también en destruir la armonía de sus líneas. Los vemos entonces actuar sin ser motivados por la forma, moverse por algo más que un bello encuadre; ya no se encuentran determinados en sus peripecias por un orden escénico a respetar; por el contrario a ellos les incumbe crear, ganarse su espacio. Y sus maneras, sus actos, su comportamiento, en cuanto que ya no estan regidos por una cierta forma a alcanzar, se valgan de una necesidad no ya estética sino trágica (más bien tragicómica), se organizan entre si inevitablemente, se repercuten y se responden de secuencia en secuencia, suscitando una continuidad en la vibración que refleja el drama. Existen, por fin, una vez salidos del engranaje de la maquinaria artística, y es cuando la puesta en escena puede afrontarlos.

Gran parte de la belleza (y validez) de esta obra, insisto, procede sin duda más que de las cáusticas obsesiones *millerianas* o de las búsquedas plásticas, de la fragilidad de esa relación entre personajes y puesta en página: en parte se libran de ella, en parte se someten. Les cuesta liberarse de los límites que ella les impone, y sus esfuerzos a veces confieren en cambio a la pirotecnia una libertad discordante, una precisión más misteriosa, una vivacidad de reacción más eficaz y capaz de plasmar en su propio divorcio el de los personajes. Por último, sobre esa relación sorprendente por sus vacilaciones, trágica por sus incertidumbres, se cierne la amenaza de que no titubee más y caiga de repente desde la plenitud de la historieta en la vanidad del arte.

BREVE NOTICIA DE UNA DECADENCIA

F. Naranjo

GIVE ME LIBERTY

HARD BOILED

UNO ¿Qué es un americano? ¿Uno de esos señores grandes como armarios y de ridículo sombrero que mataban indios en las películas de nuestra infancia? ¿Un tipejo básicamente paleto que vive en el convencimiento de pertenecer al Pueblo Elegido, cultivando su ignorancia con la cabeza muy alta, orgulloso y desafiante? ¿Un habitante de eso que, siendo la mitad de la mitad del continente, ha dado en llamarse América? Todo eso y mucho más, como decía alguien en alguna parte. Y entre esas otras muchas cosas, un pueblo carente de Historia y sentido histórico, fascinado por todo lo que huela a viejo o a culto (entiéndase esto como se quiera): unas gentes sin referentes sólidos a la hora de juzgar los productos culturales que puedan llegarles desde ese exterior tan lejano y difuso. *(¿Europa? Ah, sí, París, Roma, el desembarco... ¿Rusia también? No sé, no sé, y además con tantos terroristas....)* De ahí que críticos tan sesudos y despiadados como los de THE COMICS JOURNAL puedan deshacerse en elogios para con un álbum tan irregular, fácil y mediocre como EL MURO. Y de ahí también que cuando alguien presuntamente inteligente y serio con su trabajo como **Frank Miller** contemple las páginas confusas, barrocas y apabullantes de **Darrow,** crea estar ante una de las cumbres de la narrativa dibujada. Y se empeñe en escribirle una anecdotilla o dos, vagamente ágiles o violentas, para que el *célebre artista* pueda emplearse a fondo en la expansión de ese cáncer nocivo que es la nada con pretensiones.

DOS Un dibujante de historietas es, ante todo, alguien preocupado por introducir en su trabajo la cantidad de información necesaria para la comprensión de lo que se está narrando. Ni más ni menos. Dos palabras clave, pues: **narración** y **mesura.** En la capacidad de cada uno estriba la diferencia entre el elegante minimalismo de gentes como **Toth, Kirby, Del Barrio** o **Chaland** (ejemplos al azar de entre la gente que de esto sabe un montón) y el derroche confuso y estúpido de *artistas* de la talla de Darrow. O, en otras palabras, si apilar escenas sin más, repletas de detallitos, mil cositas dibujadas, en cada viñeta enorme, y además todas dibujadas, nada de monigotes esbozados, señores y señoras en todas las posturas y actitudes imaginables; si apilar, en fin, sin ton ni son, es contar una historia, entonces Darrow es Dios y HARD BOILED lo más que el medio ha producido. Por lo menos en los últimos cien años, si no más.

Afortunadamente, una miradita a álbumes cercanos (¿para qué irnos lejos, si aquí mismo tenemos obras para robarle el aliento al más presuntuoso americanito con (nfulas de artista?) como SOL PONIENTE o SOMBRAS nos demuestra qué es **historieta, qué es guión,** qué es dibujar de verdad, con la secuencia ajustada, con iluminación, con **puesta en escena** (y nótese la expresión, puesta en escena, que no es ninguna tontería).

TRES Para escribir un guión debe uno, ante todo, tener muy claro qué va a pasar, y por qué. Y conocer a los personajes, desde luego, saber cómo piensan y cómo sienten, de qué forma reaccionarán cuando les ocurra todo eso que se tiene en mente, cómo esas reacciones afectarán al argumento... La historia, en fin, debe avanzar a través de los personajes, merced a ellos. Casi siempre. (A veces es distinto, pero entonces la cosa se estructura de otra manera, los personajes pierden la entidad de tales para devenir meros comparsas de un escenario mayor, pero no es este el caso.)

Si nuestra historia va a desarrollarse en un entorno distinto del nuestro (fantástico, futurible, tanto da), hay que conocer el mismo al dedillo. Cómo funciona, quién y por qué manda, cómo se viste la gente, cómo usan el tiempo de ocio, qué programa de televisión tiene mayor audiencia, qué hay en los museos... Hay que saberlo todo, construirlo todo. Pero sin cometer el error de dejar que el lector asista al proceso de preproducción, sin prólogos apabullantes. Es más, dejémoslo claro: **es el autor quien debe saberlo todo de su creación, no el público** (ni los personajes siquiera), y a los ejemplos me remito, que los hay, y muy brillantes: ni en WATCHMEN ni en AMERICAN FLAGG se explica más de lo imprescindible (y siempre merced a la interacción de los personajes con su entorno). En GIVE ME LIBERTY, sin embargo, se aburre uno muchísimo durante unas sesenta páginas de Historia Futura. Y acaba, claro, sintiendo por la señorita Washington la más absoluta de las indiferencias.

Claro que, si además de un tratamiento literario erróneo (y es que, Frank, hijo, no sabes hacerlo todo, y **Moore** y otros británicos, incluso **Chaykin,** tienen otra educación, lo tuyo son los superhéroes, y depende cómo), nos topamos con la gigantesca sosería de una *puesta en escena,* si así podemos llamarlo, tan tristemente monótona e inútil por parte de un dibujante **pedestre** y **mediocre,** un inglesito de los que tanto aprendieron de los **Bermejo** y **Ortiz** de aquí y tan poco se les nota (porque estos chicos tan mayores ya y tan adocenados nuestros, por lo menos dibujan con corrección, y algo sí saben de cómo se cuenta una historia sin que dé grima verla), ese tipo que se atreviera a poner sobre el papel un guión titánico como el de WATCHMEN y desde entonces parece que está convencido de que todo el monte es orégano y se pone a escribir incluso, el muy zoquete, pues eso, la nada, el desastre con pelos.

CUATRO Para qué seguir, en fin. Por una parte, confieso mi error al subir a Miller al carro de Moore y compañía. El chico vale para lo que vale, sin más (y visto su ELEKTRA LIVES AGAIN, ni para eso, a veces). Habría que estudiar esta manía nuestra de erigir pedestales por cuatro cosas

(En cuanto a Darrow, añadiría que cierto talento sí tiene, y su forma de hacer puede funcionar en depende qué casos y cómo. Una cosita así, tan a medio camino de todo... Un auténtico desperdicio.)

ELEKTRA LI

La era del Neogótico ha comenzado. Es bueno saber que, antes de DARKMAN o FLATLINERS en las pantallas de cine, y antes de la oleada de héroes oscuros del comic americano -John Constantine, los revividos Dr. Fate, Swamp Thing, Phantom Strange, Sandman, Black Orchid, Etrigan o Deadman, por ejemplo-, **Frank Miller** inventó el comic gótico de superhéroes, con la saga de Daredevil y Elektra. Miller ha transmitido siempre a sus personajes (ya sea a Batman o Wolverine) una explosiva carga romántica, apenas equilibrada por inevitables dosis de misticismo oriental, capaz de transformarlos en renovadas imágenes del arquetípico antihéroe gótico, maldito y atormentado. Pero Miller no es de los que se duermen en los laureles, y aún tenía reservada una guinda con la que decorar y poner punto final (?) a la ya larga tragedia protagonizada por Matt Murdock y Elektra Natchios.

ELEKTRA LIVES AGAIN cumple todos los requisitos de lo mejor del Neogótico. La base argumental, brutalmente sencilla y eficaz, es una especie de *ghost story* con desarrollo de *thriller*, que podría haberse quedado en un simple comic book de 22 páginas... de no ser porque la técnica gráfica de Miller (y la de **Varley**, desde luego) responde al principio mismo de la narrativa romántica: la hipérbole, el barroquismo, el exceso, el énfasis arquitectónico en la composición de la viñeta o la página, tanto como en los propios motivos utilizados. Miller está aquí muy cerca de los presupuestos estéticos del último film de **Schumacher**, al tiempo que lleva sus obsesiones personales a un grado máximo de desarrollo.

A través de un incesante enriquecimiento gráfico del guión, convierte la mera anécdota en un catálogo visual exacerbado de sus constantes neorrománticas: cementerios, catedrales, vidrieras, tejados, callejones, criptas, escaleras, campos y calles nevadas, cárceles, depósitos de cadáveres, sótanos, celdas... que rodean y comprimen a sus personajes míticos, sumergidos en una leyenda medieval (de la Edad Media Industrial) de pecado y expiación, sacrificio y resurrección.

Nuevamente se dan la mano, en la obra de Miller, Oriente y Occidente, el misticismo Japonés -también profundamente trágico siempre- y el masoquismo católico, enfrentados entre el deslumbrante brillo del acero de las *katanas* y los oscuros reflejos de la vidrieras catedralicias, entre blancos hábitos -de monjas o de *ninjas*- y sotanas negras, entre el horror moderno -*zombies*, nueva carne, *psychokillers*... -y terrores clásicos- pesadillas, fantasmas, sacrificios humanos...- entre **Mondrian** (pág. 16) o **Escher** (pág. 41) y **Friedrich, Turner** o **Martin** (los azules cielos y los rojos infiernos de Lynn Varley). Atravesando la frágil y plana línea que separa el sueño de la vigilia, la vida de la muerte

Jesús Palacios

Algunos del URICH hemos tenido la oportunidad de ver este album antes de su salida, bajo la especie de fotocopia del blanco y negro. Pero, bueno, el público en general también ha visto, a lo largo de los años, muestras del arte que aparecería en la famosa novela de Elektra, reproducidas en revistas del medio, también del b/n. Así que no puedo evitar centrar esta reseña en lo que les ha pasado a esos dibujos en monocolor al acceder a la superior y singular forma de arte que es una novela gráfica USA.

El color que ha perpetrado **Lynn Varley**, en el marco incomparable de unas lujosísimas sobrecubiertas de diseño, hay que tomarlo como un signo, un síntoma. De quién es, quién ha sido, y quién podemos esperar que sea ese **Frank Miller**, el autor de este album y de otros. Este dibujante ya lleva una larga asociación con la misma persona para el cometido de colorear sus comics; empezaron juntos en un proyecto experimental (RONIN), se hicieron estrellas bajo la capa de Batman (DARK NIGHT), y... desde entonces. O sea, que gozan del *status* de *hago-lo-que-me-da-la-gana, el-cielo-es-el-límite,* o como se le ocurra a quien le toque describir el *Sueño Americano*. Esto quiere decir, por un razonamiento deductivo simple, que Miss Varley y, por supuesto, Mr Miller que en ella confía y porfía, han considerado la presente como mejor, más fructífera, más plena oportunidad que las anteriores opciones de coloreo que tuvo a mano. Se entiende: más medios, mejor papel, más libertad, cuidada edición... pinturas, en suma. Por tanto, este resultado hay que medirlo no dentro del contexto de un mal paso, unas horas bajas, un trabajo despreocupado y circunstancial o alimenticio, sino todo lo contrario. Hay que llegar a la conclusión de que ésto era la inalcanzable pero deseada meta, ahora hecha realidad desde la magia del estrellato de los artistas. Trabajo que, bueno o malo, deberá responder a unas exigencias que previamente habían hecho babear de ganas a los pacientes aficionados al arte plástico del gran Frank Miller.

Nuestra conclusión, la mía y la de mí mismo conjuntamente, como jueces imparciales reunidos ante la obra, no quiere ser ni condenatoria ni laudatoria, sino meramente descriptiva. Dar unas breves pinceladas que transmitan al eventual lector una idea de lo que allí va a encontrar representando al arco iris.

Como colores, hay ciertamente colores bonitos, granates, grises, estoy hablando, vamos, quiero decir, como cuando las señoras eligen estampados para las cortinas o los manteles... Pues *sí*. O sea, digamos que, tomados individualmente y, aún a riesgo de que parezca que pierdo imparcialidad, me voy a atrever a decir aquí que los colores elegidos son bonitos.

Por otro lado, manteniéndome en el más estricto nivel denotativo, yo compararía la manera de dar el color aquí... Bueno, hay un trabajo de acabado, de completar lo que la línea ha dejado insinuado, de rellenar la superficie delimitada por los contornos de Miller con redondeces, degradados, sombras, de dar volumen en definitiva. Voluntad de dejar visible la pincelada, el rastro del instru-

VES AGAIN

mento al poner la pasta coloreada sobre el papel. Y de oscurecer, por supuesto, de oscurecer bien, de ennegrecer. Se trata de una historia triste, trágica podríamos decir. Hay intención de "mejorar". Todo lo cual me recuerda... Sí, la compararía con la mentalidad que podemos descubrir que ha guiado, a la hora de puntuar los deberes de la clase de dibujo, a los alumnos de un 6º de E.G.B. No cabe duda de que los muchachos suelen mejorar sus trabajos de línea por este método, o, al menos, hacerlo vistoso según la maña de cada rapaz. Pero dudamos que sea el adecuado para realzar el trabajo de línea y mancha que previamente conocíamos para este album. Porque, a juzgar por los resultados, vistoso, lo que se dice vistoso, no queda. No queda ni visible.

En vano hemos buscado en la memoria (y en la copia en b/n) la correspondencia entre efectos gráficos que nos impresionaron por su belleza y estilo, descubriéndolos, finalmente, anegados en gruesos estratos de gris oscuro, o diluído el contraste en un perfecto, inmaculado, infantil e inocente degradado de color, enladrillado o mosáico de estupendo *"painted artistic color"*. Sí, si hubiéramos de apreciarlo como una labor de coloreado de recortable o de esos cuadernos que te venden para rellenar a los doce años, sería un gran trabajo. Vamos, una obra ciclópea. Un sobresaliente, vaya.

Pero estoy abandonando toda imparcialidad, y también las coordenadas en que se mueve una obra como ELEKTRA LIVES AGAIN. Recapitulemos, por tanto, dando fin a la reseña con un apunte de diagnóstico. La identidad del responsable, decíamos, lo que se encuentra tras el cartel donde dice Frank Miller, ha escogido presentar lo que vemos como versión definitiva de su último y esperado petardazo. ¿Encaja esto con lo que le conocíamos? ¿Habremos de cambiar la idea que nos habíamos hecho de su persona? Meramente, opino, nos faltaban datos. La vida, en su longitud imparable, nos los va ofreciendo. ¿Que quién es, entonces, Frank Miller? Pues el guionista de ROBOCOP 2. Y de ROBOCOP 3, también.

Enrique Vela

Fran Miller, digámoslo de una vez, no es otra cosa que el **John Frankenheimer** o **Walter Hill** de la industria del *comic*. Un técnico eficaz, brioso conocedor de las posibilidades narrativas del medio, con alguna que otra pizca de talento literario (hablamos de tebeos, situense) y dos o tres obsesiones propias (héroes, trompicones y capillas, ya saben) más que suficientes para que sus trabajos destaquen, allí de donde vienen, por despedir cierto efluvio *adulto*. Y ya está, no hay más cera que la que arde. Pisando terreno conocido y encontrándose además en un día bueno puede apabullarnos con páginas compactas repletas de imágenes virulentas y emociones desbocadas, todo ello servido a un ritmo que quita el hipo y te mantiene enganchado hasta que al terminar de leer percibes que todo ha sido una solemne memez, inflada y manipulada, eso sí, con mucha habilidad. Ese es el Miller que aprecio y hasta cierto punto admiro: el maestro planificador y milimétrico, el autor que atrapa aunque no fascine, el responsable, en definitiva, de logros tales como DARK KNIGHT, BORN AGAIN, YEAR ONE, e incluso, en determinados momentos, RONIN. Los problemas surgen cuando el eficiente artesano, metiéndose en camisa de once varas, intenta inocular en su producción complejidades y pretensiones que o bien le resultan ajenas o simplemente escapan a su capacidad (véase GIVE ME LIBERTY, el *quiero y no puedo* más penoso que he presenciado últimamente o "si el greñudo lo hizo ¿por qué yo no?"). Eso por no hablar de cuando enloquece llevando al paroxismo chabacano gran parte de sus delirantes fijaciones (esa variante taruga e hiperviolenta de ¿DONDE ESTA WALLY? llamada HARDBOLED).

Centrándonos ya en ELEKTRA LIVES AGAIN, observamos que no hay razón aparente para un patinazo tan sonado como en las dos obras reseñadas. Por un lado, se trata de un proyecto cuya idea básica se remonta al año *catapúm*, cuando aun existía un Miller consciente de sus limitaciones y no entregado al onanismo mental. Además, maneja pretéritos personajes fetiche en unos ambientes y situaciones cortados a su medida. Todo listo, pues, para el creador estrella. Resultado: **fiasco total**.

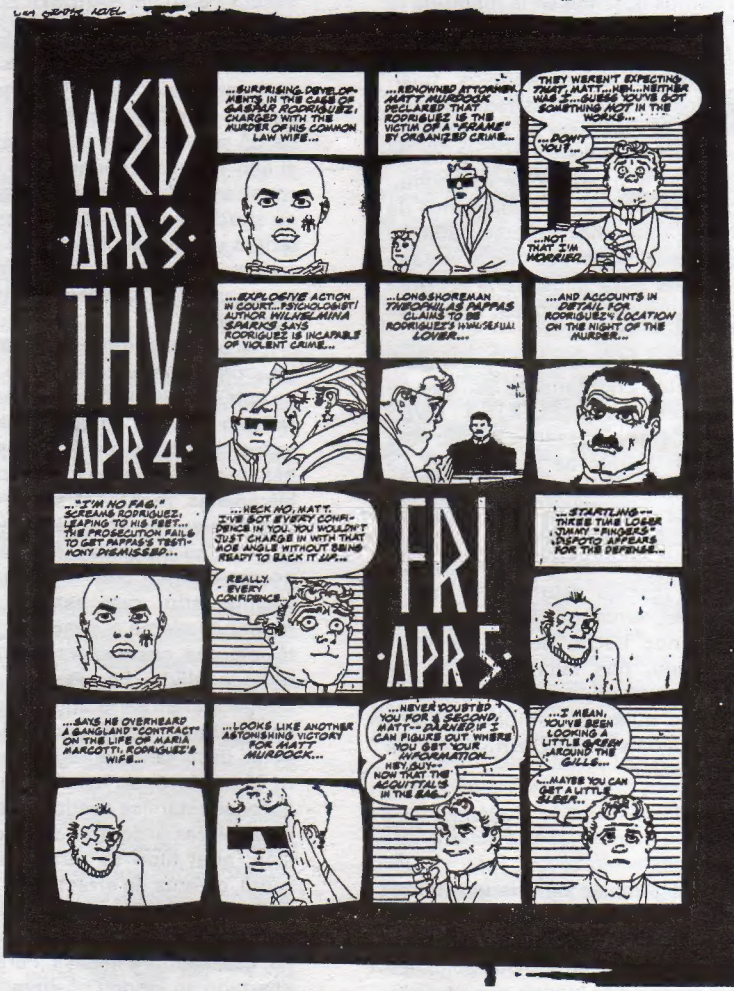
La trama resulta inocua, el argumento frágil y ofensivamente estirado (algo de lo cual ya había en RONIN), los textos de apoyo reiterativos, de una tontuna subida, sosos y a veces ni siquiera bien escritos. Las escenas se hallan concatenadas de forma precaria, deshilvanadas, montadas sin nervio; la estructura del relato es deplorable, voceando a cada plancha su indudable realización a trozos (y no me vengan con la estética del consumo fragmentario, que esa es otra vaina). El humor ni asoma el pescuezo, todo se presenta solemne, circunspecto, de un tremendismo bobo y fallido. *Paquito el molinero* se toma demasiado en serio unos personajes que desde el primer instante se revelan meras marionetas desangeladas (en especial ese plomífero Matt Murdock, incansable masculllador de lloronas retahílas pseudoamargas). Donde en otras piezas encontrábamos crudeza y crispación, aquí todo se torna afectado y teatral, romo, carente de arrastre. Ni siquiera la puesta en escena brilla todo lo que se podría esperar, quedándose en funcional, a ratos facilona, casi siempre insulsa. Para colmo, el único apartado en verdad positivo, como es el dibujo (cuidado, limpio, sin duda lo mejor de su trayectoria), queda sepultado por un color inadecuado y torpemente pretencioso de la -hasta ahora- aplaudida **Lynn Varley**.

En fin, mejor no seguir. Sólo apuntar que esta novela (sospecho) no convencerá a casi nadie. El aficionado quisquilloso vislumbrará en ella excesivas flacideces, molestas obviedades y parvularias ansias europeistas, mientras que sectores menos exquisitos se toparán, fuegos fatuos aparte, con un Miller impensablemente muermo, pretencioso y relamido.

¡Pulgares abajo!

Antonio Trashorras

SLAVER--YOU ARE DEFENSELESS.
WE SEEK THE WOMAN ELEKTRA.
YOU, SLAVER--YOU WILL DELIVER HER TO US.


WED APR 3
...SURPRISING DEVELOPMENTS IN THE CASE OF GARRICK RODRIGUEZ, CHARGED WITH THE MURDER OF HIS COMMON LAW WIFE...
...RENOWNED ATTORNEY MATT MURDOCK DECLARED THAT RODRIGUEZ IS THE VICTIM OF A "FRAME" BY ORGANIZED CRIME...
THEY WEREN'T EXPECTING THAT, MATT... HEH... NEITHER WAS I...GUESS YOU'VE GOT SOMETHING HOT IN THE WORKS...
DON'T YOU?...
...NOT THAT I'M WORRIED.
THU APR 4
...EXPLOSIVE ACTION IN COURT...PSYCHOLOGIST/AUTHOR WILHELMINA SPARKS SAYS RODRIGUEZ IS INCAPABLE OF VIOLENT CRIME...
...LONGSHOREMAN THEOPHILAS PAPPAS CLAIMS TO BE RODRIGUEZ'S HOMOSEXUAL LOVER...
...AND ACCOUNTS IN DETAIL OF RODRIGUEZ'S LOCATION ON THE NIGHT OF THE MURDER...
"I'M NO FAG," SCREAMS RODRIGUEZ, LEAPING TO HIS FEET... THE PROSECUTION FAILS TO GET PAPPAS'S TESTIMONY DISMISSED...
...HECK NO, MATT. I'VE GOT EVERY CONFIDENCE IN YOU. YOU WOULDN'T JUST CHARGE IN WITH THAT ACE ANGLE WITHOUT BEING READY TO BACK IT UP...
REALLY. EVERY CONFIDENCE.
FRI APR 5
...STARTLING--THAT'S THE LOOK JIMMY "FINGERS" DEPOTO APPEARS FOR THE DEFENSE...
...SAYS HE OVERHEARD A GANGLAND "CONTRACT" ON THE LIFE OF MARIA MARCOTTI, RODRIGUEZ'S WIFE...
...LOOKS LIKE ANOTHER ASTONISHING VICTORY FOR MATT MURDOCK...
...NEVER DOUBTED YOU FOR A SECOND, MATT... AMAZED IT CAN FIGURE OUT WHERE YOU GET YOUR INFORMATION...
HEY, GUY--NOW THAT THE ACQUITTAL'S IN THE BAG...
...I MEAN, YOU'VE BEEN LOOKING A LITTLE GREEN AROUND THE GILLS...
...MAYBE YOU CAN GET A LITTLE SLEEP...

SOMEWHERE BEHIND ME I HEAR A DIESEL HORN. I WONDER ONE MORE TIME IF I'VE GONE CRAZY.

THEN I NOTICE HOW MUCH MY HAND HURTS.

I DON'T NEED TO SEE TO KNOW WHY.

THE UNCANNY X-MEN # 275
Chris Claremont/Jim Lee

Confieso sin pudor que he esperado este número con impaciencia. THE X-MEN es una enfermedad que corre por mis venas, una droga a la que, por adulterada que me llegue, no quiero renunciar. No importa lo reiterado de su trama, no importa lo bajo que haya caído **Claremont**, no importa siquiera lo bajo que caiga yo; mes tras mes, aunque mi interés fluctue, no olvido mi dosis. Como adicto irredimible, he tragado con lo que el destino deparara, y, aunque hay que admitir que la fortuna no se portó demasiado mal al traernos a **Romita Jr.** o **Marc Silvestri**, se echaban de menos aquellos tiempos en los que el dibujante era una estrella, y no mero comparsar, aquellos tiempos en los que el trabajo de **John Byrne** o de **Paul Smith** añadía una esencial dimensión de relevancia al relato. Ahora, desde hace poco, la colección ha recuperado ese rasgo con **Jim Lee**; ahora, lo que acontece es más importante, más grande, aunque no fuera –aunque no sea– más que porque es Lee quien lo va a dibujar. Claremont siempre ha respondido simbióticamente a sus dibujantes, él mismo lo sabe, y la talla de sus historias ha venido dada en mayor o menor medida por esa circunstancia. Por eso, ahora que la colección vagaba sinbrillo ni rumbo, se ha lanzado alborozado a explotar el maná que le ha caído del cielo, y qué mejor ocasión que una cifra a conmemorar con el oportuno número doble. Envuelto en una portada triple, todo el tebeo refleja sus intenciones de producto perfecto. Intenciones más que satisfechas: el regreso a un escenario cósmico, épico, de probada aceptación, el Imperio Shi'ar; la reaparición de unos personajes carismáticos y de repetida demanda, los Starjammers; y un hecho aproximadamente seminal, la re-villanización de Magneto. Por no hablar de la conversión al mal de Xavier, preludio de una nueva saga que habrá de traer de nuevo a otro de los factotums del éxito pretérito, la civilización parásita del Nido. Todo ello para mayor lucimiento de Jim Lee, que cumple con creces. En suma, un sabio movimiento, que habrá recuperado a muchos de los seguidores que abandonaron por el camino, y que, a los que nos mantuvimos fieles pese a nosotros mismos, nos ha devuelto un poco de aquel placer inexplicable.

Jose María Méndez

REVISTA DE ECONOMIA
Varios autores

A más de uno extrañará el que se cite en estas páginas una revista como ésta, versada en asuntos bien dispares de los que es costumbre exponer aquí, pero REVISTA DE ECONOMIA es algo más de lo que su nombre indica. Publicada trimestralmente, recoge entre sus páginas una selección de estudios, análisis de actualidad, y textos divulgativos, de índole económica todos ellos, y cuyo interés en ese campo, atendiendo a mi casi absoluta ignorancia al respecto, no me es posible calibrar. Pero la revista ofrece además un elemento extraño cuya intrusión sorprende y se agradece: la colaboración habitual de algunas de las firmas más notorias de la *vanguardia* –llamémosla así– de la historieta española. Resulta cuando menos curioso el encontrarse artículos con títulos como "El dinero en la poesía medieval castellana" o "Diseño organizativo, formación y participación en una fábrica de motores", ilustrados por **Javier Olivares** o **Federico del Barrio**, y todo ello detrás de una portada quizá de **Raul**. La lista se engrosa con los nombres de otros compañeros de fatigas –**Victor Aparicio**, **LPO**...– y parientes más o menos cercanos de la prensa gráfica –**Loredano**, **Julio Cebrian**...–, todos ellos –es importante indicarlo– ejerciendo de sí mismos, apoyados también por una buena selección de imágenes fotográficas. El esfuerzo se debe a su director artístico, **Manuel Estrada**, que es también quien está detrás de la matriz gráfica que se encarga de arropar y dar cohesión a todo lo anterior, un diseño claro y eficaz, lleno de pequeños detalles e ideas, reflejo de esa tolerancia estética y esa preocupación tan escasas en éste o cualquier otro marco profesional.

Jose María Méndez

planos que con
confunden en uno solo. Esto
ción, es caos. Caos es la historieta española
ción de todo orden. En mi opinión, prolongar por
más tiempo tal negativa y eludir cualquier análisis,
significaría su atrofia definitiva. Es evidente que si
se desea el desarrollo de un organismo, es necesa-
rio asignar a cada u partes la función que
le es propia. Sólo ar
consecuencia, distinguir, stra
especies a fin de saber cuál es el objeto de
atención, sobre qué clase de artefacto nos debati-
mos. En una palabra: saber qué clase de orden
deseamos y a qué tipo de intereses está ligado este
medio o a cuáles habría de estarlo.

Naturalmente, caer en confusiones dentro del
tebeo, X arte, no es difícil; sobre todo porque, como
la trinidad, es muchas cosas en una sola y se
conoce que los misterios llaman a error.

Error es, por ejemplo, pensar que existe una nueva
historieta porque existe un nuevo envoltorio. No.
La "historieta" (en el sentido literal del término)
pervive, está todavía ahí. Y de lo que se trata ahora
no es de hacer más "historietas", sino de crear
otras cosas.

Todo el mundo sabe, excepto los adultos que no lo
son más que en apariencia, que las revistas de his-
torietas se han convertido en papeles apestados y
que la escasa, y ya ni siquiera lucrativa, industria
montada a sus expensas es, en general, sólo un
negocio auxiliar de empresarios que, bajo el disfraz
de culturales, derivan sus mayores rentas del
fomento descarado del subdesarrollo. Crezcamos,
favor. No porque creamos en el futuro de este
ser benévolos con lo que parece

PROXIMO NUMERO: